満貫全席

麻雀解説書

KAWAI

☆☆☆目次☆☆☆

はじめに

第１部　Ｗｈａｔ’ｓ「麻雀」 …… ３

１．各部分の名称 …… ３

２．麻雀のルール【基礎編】 …… ４

３．競技の進行 …… ５

・点棒の配分

・場所決め

・親（起家）決め

・洗牌 …… ６

・局と一荘

・配牌

・ドラ

・打牌

・自摸 …… ６

・副落 …… ７
ポン
チー
カン

・和了 …… ８

・流局

・連荘／輪荘

・その他

４．麻雀基本点の計算方法 …… ９

・点数表 …… １０

第２部　アガリ役一覧 …… １１

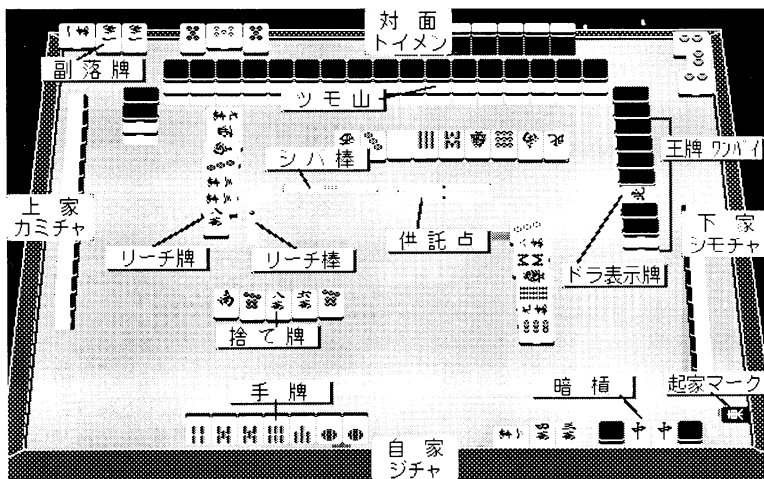
第３部　用語解説 …… １７

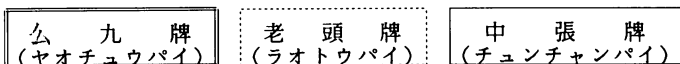
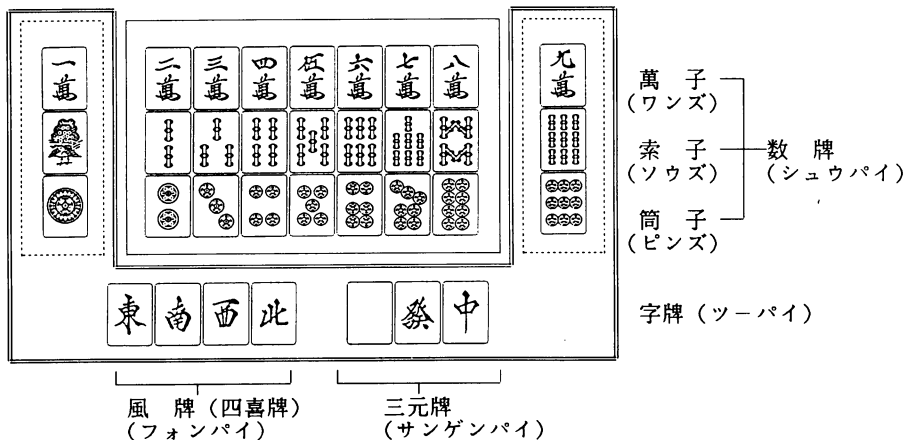
はじめに

このたびは、ＫＡＷＡＩハイパー麻雀『満貫全席』をお求めいただき誠にありがとうございます。

このマニュアルは麻雀の初心者の方のためのマニュアルです。
「麻雀」はとても奥の深い競技であり、完全にマスターするためには一冊のマニュアルで全てを説明することは不可能だと言っても過言ではないでしょう。やはり何といっても「麻雀」は、実践第一です。
とはいえ、何も解らないのでは話になりません。そんな初心者の方に少しでもお役にたてればと思います。

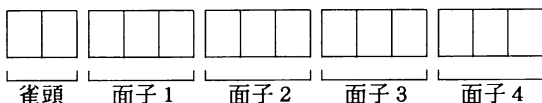
第1部 What's「麻雀」

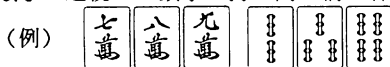
1． 各部分の名称

麻雀には、上の図の他にも様々な専門用語があります。全てを覚える必要はありませんが、図中の用語は覚えておいた方が便利でしょう。ただ、丸暗記することよりも実践の中で自然に覚えるのがいいでしょう。

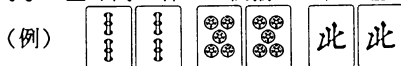
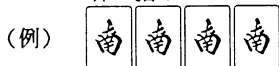
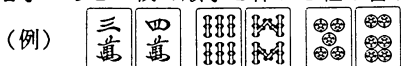
《麻雀牌》

また、これらの牌は全て４枚づつありますので（３４×４＝１３６）合計１３６枚の牌を使用して、競技を進めていくのです。

２．麻雀のルール【基礎編】

■ゲームの最も基礎的な動き
麻雀は４人で行ないます。プレイヤーはそれぞれ１３枚の牌を持ちます。
進行は各プレイヤーが順番に牌を取り(ツモ)、その中から不必要な牌を捨てることで、あがりの形を作っていきます。

図１．あがりの基本型

「あがりの形」は、基本的には図１の様に１つの雀頭(ジャントウ)と４つの面子(メンツ)で構成された１４枚の形です。
雀頭：全く同じ牌を２枚揃えた組み合わせ。単純に「アタマ」と呼ぶこともあります。
面子：一定の規則によって揃えられた３枚の組み合わせ。組み合わせの規則によって
順子(シュンツ), 刻子(コウツ), 対子(トイツ), 槓子(カンツ), 塔子(ターツ)があります

順子：連続した数字を持つ同じ柄の牌３枚の組み合わせ。
（例）
但し、8, 9, 1とは続きません

刻子：全く同じ牌を３枚揃えた組み合わせ。
（例）

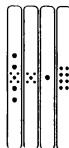
対子：全く同じ牌を２枚揃えた組み合わせ。従って「雀頭」も対子です
（例）

槓子：全く同じ牌を４枚揃えた組み合わせ。扱いは刻子と同じ。但し、１４枚で進行すれば面子がたりなくなるため、槓子であることを宣言して１枚余計に牌を拾うことができます。
（例）

塔子：あと１枚で順子を作れる組み合わせ。
（例）

注意：それぞれの面子は３枚(２枚／４枚)を１セットとして考えます。
従って２つの面子が１枚の牌を共有することはできません。
例）三萬・四萬・五萬・五萬・五萬　とあるときには、
①「順子と対子」の完成型
②「刻子」の完成型と「順子」の未完成型(塔子)
となります。「３４５の順子」と「５５５の刻子」にはなりません。
（そのためには五萬がもう１枚必要になります）

■あがり（和了）に関する規則
麻雀をはじめた人が１度は必ずハマるのが　この「あがり」に関する規則です。
なぜならば、前項のような「あがりの型」が揃ったとしても無条件ではあがることはできません。
「あがる」ために必要な条件を「役」といいます。言いかえれば「役」がなければ「あがりの型」が揃ってもあがることができないのです。
役には、１番簡単な役ならば１０００点、難しいのになれば１９２０００点以上というようにその難易度によって様々な得点があります。
※役については、第２部の「アガリ役一覧」を参考にして下さい。
※役は何種類もあり、点数計算は複数の役がある場合は複合計算となります。

３． 競技(ゲーム)の進行

この章では、実際の麻雀の進行に合わせた形で説明を進めていきます。全くはじめての人でも、この章を読めば、だいたいの進行方法がわかるはずです。あとは実践あるのみです。

☆点棒の配分

麻雀では勝敗の順位を「点棒」のやり取りによって行ないます。
点棒には、１万点棒・５千点棒・千点棒・百点棒の４種類あり、あがり役の点数やミス等による罰符(バップ:ミスなどをしたときに支払う)など、点数の大きさにより、使い分けします。

左から１万、５千、千、百点棒の順

麻雀では、２つの原点(基本となる点数)を持っています。その１つが、配給原点です。これは最初に配分する点数で、ルールによりますが、だいたい２万５千点～３万点です。満貫全席では、「25,000」「26,000」「27,000」と「30,000点」が選択できます。
もう一つの原点が本来の「持ち点」で、３万点です。配給原点が「持ち点」より、低いということは、ゲーム中に点棒のやり取りが１本もない場合、原点ではなくマイナスになってしまうということです。
この「差額分」はトップ賞としてトップの人の得点となります。

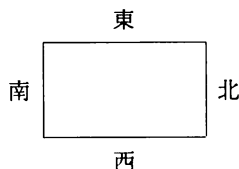
☆場所決め

「麻雀」というゲームで勝利をおさめるためには、腕がいいというだけでは物足りません。麻雀の勝利のためには「ツキ」が重要な要素となります。言い換えれば、初心者であっても「ツキ」があれば上級者を打ち負かすことができるのです。これが麻雀の醍醐味でもあるわけです。
従って、「ツキ」のチャンスが４人のプレイヤーに平等に行き渡るように、麻雀では「場所決め」を行ないます。

場所決めの方法は、そのルールや習慣によって何通りかあります。

１．サイコロを振って、仮の場所を選んでから伏せてある「東・南・西・北」の牌をそれぞれ順番に拾って行く方法。

２．伏せてある「東・南・西・北＋α」の牌をそれぞれが拾い、＋αの牌を拾ったひとの場所を仮東(カリトン:それぞれの場所を決めるために、仮にその場を「東(トン)」とすること。)とする方法。通称つかみどり。

などが主な方法です。「満貫全席」では１番の方法を採用しています。
それぞれの場所が決まったら、下図のような席順で座ります。

☆親(起家)決め

場所決めが終わったら、次は親(起家:チーチャ)を決めます。
麻雀には、親(東家:トンチャ)と子(南家:ナンチャ・西家:シャーチャ・北家:ペーチャ)があります。

親と子の違いは、
- 親は、サイコロを振る
- 親が和了(ホーラ:あがること)すると子より高い点数がもらえる。(約１．５倍)
- 自摸あがり(自分で拾ってきた牌であがること)された場合、子よりもたくさん点数を支払わなくてはならない。

などがあります。親は、ゲームの間じゅう１人のプレイヤーが続けるのではなく、４人のプレイヤーがそれぞれ順番になります。その中で最初に親になるプレイヤーを「起家」と呼びます。起家は別名「出親(デオヤ)」「たち親」などとも呼ばれます

親決めの方法は、
1．仮東(カリトン)のプレイヤーがサイコロを振ります。
[サイコロは同時に2個振り、出た目の合計分を、自分を起点として左回りで進みます。(例)2が出たら右隣の人/5が出たら自分]
2．1回目のサイコロで出た目のプレイヤーがもう一度サイコロを振り、そこで出た目の場所のプレイヤーを起家とします。
3．起家になったプレイヤーは、起家マーク(起家を示すためのマーク)の「東」を上にして自分の右側に表示します。

☆洗牌(シーパイ)
牌をかき回すことです。満貫全席では、すべてパソコンが行ないます。
「サウンドパレット」をお使いの場合は、洗牌のサウンドもお楽しみいただけます。
洗牌が終わったら全ての牌を伏せて、各プレイヤーは自分の前に17列2段に牌を積み上げます。
※本来、洗牌は場所決めが終わった時点で行なうのが一般的です。本書では、話をわかりやすくするためにあえて順序を入れ替えました。

これで、ゲームを開始するための下準備はすべて整いました。

☆局(キョク)と一荘(イーチャン)
麻雀では親がサイコロを振ってから、誰かが和了するか王牌(ワンパイ)を残して全ての牌がツモられ、最後の牌が打牌されるまでの1巡を「局(キョク)」と呼びます。1局終了後、親が流れると(輪荘:ロンチャン=後述)、親が下家(シモチャ)に移ります。
こうして、4人のプレイヤー全てが親になり終わるまでの1巡を東場(トンバ)と呼びます。そして、東場から南場(ナンバ)･西場(シャーバ)･北場(ペーバ)まで繰り返した1巡を一荘(イーチャン)と呼びます。
　しかし、現在では北場まで行かずに東場・南場だけで終わらせる「東南(トンナン)まわし」が主流で、南場までの1巡を半荘(ハンチャン)と呼びます。

☆配牌(ハイパイ)
ここからが、実質的なゲームの開始です。ゲーム開始にまず行なうことは、各プレイヤーの牌(手持ち牌)を配ることで、配牌といいます。
配牌には、まず親が1回サイコロを振り、(場所決めと同じ要領で)出た目の数のプレイヤーの前のツモ山から、出た目の数の列を残し親(東家)から順に南・西・北の順で2列(4枚)づつ3回、自分の前に持ってきます。その後、親は上の段を1枚飛びに2枚拾い、南・西・北のプレイヤーは、各1枚づつ拾います。
これで、各プレイヤーの手持ちは、親が14枚・子が13枚になりました。

☆ドラ
配牌の時に残したツモ山(サイコロの目の数)の左から7列(14枚)[残した数がそれより少ない場合は下家(シモチャ:右隣)の牌を合わせる]は、王牌(ワンパイ)といってここからツモることができない牌です。王牌には、カンをしたときのための予備牌(嶺上牌:リンシャンパイ)や、ドラ表示牌などが含まれています。
ドラ表示牌とは王牌の左から3枚目の牌のことで、通常この牌は表を向いています。
ドラ表示牌の1つ上の数字の牌(字牌なら次の牌)をドラと呼び、和了(ﾎｰﾗ:あがり)した場合にのみ1枚につき1飜(ﾌｧﾝ:麻雀の得点の単位)加算することができます。

☆打牌(ターハイ)
麻雀の基本動作は、牌を拾って来て、いらない牌を捨てる。この作業を繰返し行ない最後にあがることが目的です。

ただ、親の第1ツモ(1番最初のツモ)は、配牌の時に済ませてあるので、あとは不必要な牌を捨てるだけです。この不必要な牌を捨てることを打牌といいます。

初心者の皆さんは「ただ牌を捨てるだけ」と思い勝ちですが、あなたの捨て牌は、常に他のプレイヤーから狙われていることを忘れてはいけません。「自分が不必要だから」というだけで打牌をしていると、「ロン！」といわれて、あなたの点棒はだんだん減っていってしまいます。

☆自摸(ツモ)
ツモ山から牌を拾ってくることです。つもってきた牌を「ツモ牌」といいます。

☆副落(フーロ)

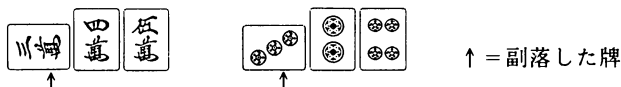
麻雀では、自摸の他にも、他家(ターチャ:他の３人)がすてた牌を拾うことができます。拾い方は、その形によって数種類ありますが、他家から拾うことを総称して「副落」と呼びます。副落には次の３種類があります。「鳴く」とか「食う」という言い方もあります。

１．ポン

手の内に対子(トイツ)があり、他家の捨てた牌で刻子(コウツ)を作る。どの他家からでも副落できる。「ポン」と発声し、手の内の対子と共に自分の右側に公開する。この時、誰から副落したかを明確にするため、副落した相手により下図の様に牌を横にしておく。

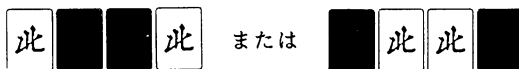
上家から　　対面から　　下家から

２．チー

例えば手の内に２萬・３萬を持っているときに、上家(カミチャ)が捨てた１萬(又は４萬)を副落して順子(シュンツ)を作る。（２萬・４萬を持っていて３萬を鳴くこともできます）　上家からしか副落できない。又、他家が同一の牌をポンした場合は、ポンが優先される。この時、どの牌を副落したかを明確にするため、チーによって持ってきた牌を横にしておく。

３．カン

カンも副落の一つですが、ポンやチーとは多少異なります。それは、ポン／チーはそれぞれ３枚で面子(メンツ)を作るのに対して、カンは４枚で１組みになるからです。２章「麻雀のルール」でも説明しましたが、麻雀のあがりの基本型は対子(トイツ)１組み(雀頭)と３枚構成の面子４つで構成されるのですから。４枚１組みの面子が含まれると、数が合わなくなります。そこでカンでは、ポン／チーとは異なり１枚余分に拾ってくる必要があります。また、カンをするとドラを増やすことができます（槓ドラ）。カンには、状況に応じて次の３種類があります。

１．暗槓(アンカン)

自摸(ツモ)だけで同一牌を４枚揃えた場合で、それを槓子として使用する場合。この場合「カン」と発声し、槓子を公開します。但し、明槓(ミンカン：後述)と区別するため、下図のように２枚を伏せ２枚を表向きにします。暗槓は副落扱いにはなりません。槓ドラは、捨て牌の前に開けます。

２．明槓(ミンカン)：

手の内に刻子(ｺｳﾂ)があり、他家の捨てた牌で槓子(カンツ)を作る。どの他家(ターチャ)からでも副落できる。「カン」と発声し、手の内の対子と共に自分の右側に公開する。この時、誰から副落したかを明確にするため副落した相手により牌を横にしておく。槓ドラは打牌してから開きます。

３．加槓(チャカン)

ポンをして公開している牌と同一の牌をツモった場合、その１枚を追加して、槓子を作ること。「カン」と発声し、ツモった牌を追加します。槓ドラは打牌してから開きます。

副落によって公開されている牌(暗槓も含む)は、捨てることができません。「竹屋の火事は怪我のもと*」という格言もあるように、あまり副落をしすぎると、いざというときに逃げる牌がなくなってしまいます。

*竹が燃えるとき「ポンポン」と音を出すことから、ポンポンと鳴いて(副落して)いると危険だという意味。

☆和了(ホーラ)

あがること。自摸和(ツモアガリ)と栄和(ロンアガリ)があります。
自摸和は、自分がツモった牌であがること。点数は、他の3人のプレイヤーが支払います。[親があがった場合は、あがり得点を3で割った得点をそれぞれが支払い、子があがった場合は、あがり得点を4で割った得点を親が2／子が1の割合で支払います。]
栄和は、他のプレイヤーが捨てた牌であがること(捨てた牌であがられることを「振り込み」といいます)。点数は振り込んだプレイヤーが全て支払います。

☆流局(リュウキョク)

最後の牌が捨てられても誰も和了しない場合(荒牌:ホァンパイ)、その局は流局となります。
流局の場合、聴牌(テンパイ：あと1手であがりの型になる)しているプレイヤーは不聴(ノーテン:聴牌していない)のプレイヤーから不聴罰符(ノーテンバップ)を受け取ります。
不聴罰符の支払い点数は一律ではなく、状況に応じて下表の様に支払います。

聴牌人数	支払点	受取点
4	0	0
3	3,000	1,000
2	1,500	1,500
1	1,000	3,000
0	0	0

支払点／受取点は1人アタマ

☆連荘(レンチャン)／輪荘(ロンチャン)

親が和了(ホーラ)した場合や流局時に親が聴牌(テンパイ)した場合、次の局も親は変らずに続けることができます。これを連荘(レンチャン)といいます。連荘した場合、親は場(卓上)に100点棒を1本、供託点として出し、次にあがったプレイヤーは、あがり得点に供託点(100点棒1本に付き300点)を加算した点数を受け取ることができます。子が和了した場合や流局時に親が聴牌していない場合、親は下家(シモチャ)のプレイヤーに移ります。これを輪荘(ロンチャン)といいます。流局で輪荘した場合は、連荘の時と同様に、次の親が場に供託点を出します。この供託点は通常「シバ棒」などと呼ばれています。
また、南場では親が不聴(ノーテン)でも流れないルールもあります。満貫全席では選択できます。

☆その他

1．その他の流局。
流局には、前項であげたものの他に特例として次のようなものがあります。

◎九種么九倒牌(チュウシュヤオチュウタオパイ)
：親は配牌に、子は第一自摸(ツモ)で手の内に么九牌が9種類以上あった時

◎四風子連打　(スーフォンツレンター)
：副落(フーロ)していない4人のプレイヤーの第一捨て牌が全て同じ風牌だった場合。

◎四家立直　(スーチャリーチ)
：4人のプレイヤーが立直(リーチ:役一覧参照)をかけて、立直をかけたときの捨て牌が通った(あがられなかった)場合。

◎四開槓　(スーカイカン)
：2人以上のプレイヤーの槓子(カンツ)が4つになった場合(1人のプレイヤーが4つの槓子を作った場合を除く)

◎三家和　(サンチャホウ)
：ある一人のプレイヤーの捨て牌で、他の3人が栄和(ロンアガリ)した場合

2．聴牌の形＝待ち／受け
聴牌(テンパイ)には、次のような待ち(受け)の形があります。
◎両面聴　(リャンメンテン)：例)2・3と持っていて1・4で待つ
◎他面聴　(ターメンテン)　：例)2・3・4・5・6と持っていて1・4・7で待つ
◎嵌張聴　(カンチャン)　　：例)3・5と持っていて4で待つ
◎辺張聴　(ペンチャン)　　：例)1・2と持っていて3で待つ

◎単騎待ち(タンキマチ)　　　：例)５を持っていて５待つ(別名、頭待ちとも言われる)
◎双碰聴　(シャンポンテン)：例)５・５・７・７を持っていて５・７で待つ。通称「シャボ」
◎延べ単　(ノベタン)　　　：例)２・３・４・５と持っていて２・５で待つ

上記のような待ちを２つ以上組み合わせた、複合聴牌もあります。

３．半荘終了
半荘終了すると、各プレイヤーの得点によって、順位を計算する。
そのときに単に持ち点だけで計算するのではなく、順位によって点数を付ける「ウマ」というルールもある。
満貫全席では、「なし」「５・１０(ゴットー)」の２種類から選択することができます。
◎なし
得点のみで計算します
◎５・１０(ゴットー)
それぞれの持ち点に、以下の点数を加算します。
１位：＋１万点　２位：＋５千点　３位：－５千点　４位：－１万点

４．麻雀基本点の計算方法

麻雀の基本点（符）は以下の５つの項目の合計で計算します。
※　詳しくは巻末の用語集をご参照ください。

項目	符（点数）	条件
副底（フウテイ）	２０	すべてのアガリ（和了）に無条件
門前加符（メンゼンカフ）	１０	門前聴牌で栄和（ロンアガリ）
牌の組合せ	＊＊	下表参照
自摸点（ツモテン）	２	平和（ピンフ）以外の自摸和（ツモアガリ）
聴牌形（テンパイケイ）	２	辺張、嵌張、単騎待ち

牌の組合せに付く点数（＊＊）

	順子	刻子		槓子		対子		
		暗刻	明刻	暗槓	明槓			
中張牌	0	4	2	16	8	0		
						老頭牌 客風牌	三元牌 荘風牌 門風牌	連風牌
么九牌	0	8	4	32	16	0	2	4

老頭牌……数牌（シュウパイ）の１と９
客風牌……場風および自分の風以外の風牌（フォンパイ）
三元牌……白，發，中
荘風牌……自分の風
門風牌……場風
連風牌……場風と自分の風が同じ風

点数表

親（荘家）							子（散家）					
6翻以上	5翻	4翻	3翻	2翻	1翻	基本点	1翻	2翻	3翻	4翻	5翻	6翻以上
6〜7翻 跳満		7700 / 2600	3900 / 1300	2000 / 700	1000 / 400	20符	700 / 400 / 200	1300 / 700 / 400	2600 / 1200 / 700	5200 / 2600 / 1300		6〜7翻 跳満
		9600 / 3200	4800 / 1600	2400 / 800		25符		1600 / 800 / 400	3200 / 1600 / 800	6400 / 3200 / 1600		
8〜10翻 倍満		11600 / 3900	5800 / 2000	2900 / 1000	1500 / 500	30符	1000 / 500 / 300	2000 / 1000 / 500	3900 / 2000 / 1000	7700 / 3900 / 2000		8〜10翻 倍満
11〜12翻 三倍満	満貫		7700 / 2600	3900 / 1300	2000 / 700	40符	1300 / 700 / 400	2600 / 1300 / 700	5200 / 2600 / 1300	満貫		11〜12翻 三倍満
			9600 / 3200	4800 / 1600	2400 / 800	50符	1600 / 800 / 400	3200 / 1600 / 800	6400 / 3200 / 1600			
13翻〜 役満			11600 / 3900	5800 / 2000	2900 / 1000	60符	2000 / 1000 / 500	3900 / 2000 / 1000	7700 / 3900 / 2000			13翻〜 役満
				6800 / 2300	3400 / 1200	70符	2300 / 1200 / 600	4500 / 2300 / 1200				

役満貫	三倍満	倍満貫	跳満貫	満 貫	満 貫	跳満貫	倍満貫	三倍満	役満貫
48000 / 16000	36000 / 12000	24000 / 8000	18000 / 6000	12000 / 4000	8000 / 4000 / 2000	12000 / 6000 / 3000	16000 / 8000 / 4000	24000 / 12000 / 6000	32000 / 16000 / 8000

（注）［親の場合］
上段…栄和（ロンアガリ）のとき、放銃した子からもらう点数
下段…自摸和（ツモアガリ）のとき、３人の子からもらう点数
［子の場合］
上段…栄和（ロンアガリ）のとき、放銃した人からもらう点数
中段…自摸和（ツモアガリ）のとき、親からもらう点数
下段…自摸和（ツモアガリ）のとき、子からもらう点数

※　満貫以上の場合は、符（基本点）計算は必要ありません。翻数により、満貫、跳満、倍満、三倍満、役満という順に点数が高くなっていきます。
役満の上は、ダブル役満、トリプル役満、４倍役満、５倍役満、・・・と続きます。

第２部　アガリ役一覧

━━ 一飜 ━━

門前清自摸
【メンゼンツモ】

門前(メンゼン)聴牌(テンパイ)で、あたり牌をツモって和了(ホーラ)する。特に決まった形態はない。

立　直
【リーチ】

門前聴牌(メンゼンテンパイ)の時(決まった形態はない)に、立直を宣言してから打牌(ターハイ)をして、その捨て牌が通ったら(他家にあがられなかたら)成立する。立直が成立したら、プレイヤーは千点棒を供託点として場に出し、立直牌を横に倒して置く。立直後は、あたり牌に無関係な牌の暗槓(アンカン)を除いて手の内を変更することはできない。

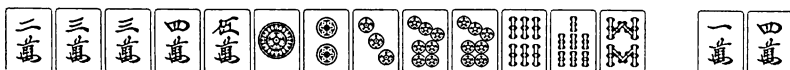
一　発
【イッパツ】

立直(リーチ)後、副落(フーロ)のない第一自摸(ダイイチツモ)までで、和了すること。　「一発なし」のルールも選択できる。

飜　牌
【ファンパイ】

字牌(ツーパイ)の内、飜牌（三元牌(サンゲンパイ:白・發・中)と風牌(フォンパイ)の内、場風または自分の風）を刻子(コウツ)で揃えたもの。暗刻(アンコ)・明刻(ミンコ)は、問わない。
風牌の場合、場風と自分の風がだぶった場合は２飜となる。
＊例えば、東場(トンバ)に東家(トンチャ)が「東」を暗刻で揃えると、場風で１飜＋自分の風１飜で計２飜となる。

平　和
【ピンフ】

雀頭(ジャントウ)と順子(シュンツ)だけで構成された形式。
但し、待ちは両面聴(リャンメンテン)に限る。また、雀頭は飜牌(ファンパイ)であってはならない。門前聴牌(メンゼンテンパイ)が条件。

待ち牌

断　么　九
【タンヤオ】

あたり牌を含む１４枚の牌が全て中張牌(チュンチャンパイ)だけで構成された形式。副落(フーロ)を含む断么九を「食い断(クイタン)」と呼ぶ。
「食い断なし」のルールでは門前聴牌(メンゼンテンパイ)が条件。

待ち牌

一　盃　口
【イーペーコー】

一色二順(イッショクニジュン)ともいう。全く同じ形の順子(シュンツ)が２つある役。
門前聴牌(メンゼンテンパイ)が条件。

待ち牌

海　底　撈　月
【ハイテイツモ】

ツモ山の最後の牌(海底牌)をツモってあがること。門前(メンゼン)の場合は、門前清自摸＋海底自摸で２飜となる。

河　底　撈　魚
【ホウテイロン】

その局の最後の捨て牌で栄和(ロンアガリ)すること。

嶺　上　開　花
【リンシャン
カイホウ】

槓(カン)をして拾ってきた嶺上牌で和了(ホーラ)すること。

搶　槓
【チャンカン】

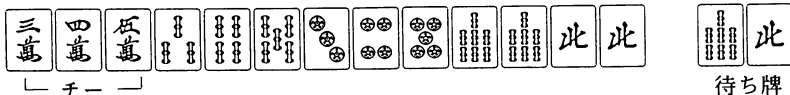
他家(ターチャ)が加槓(チャーカン)をした時、その牌で栄和(ロンアガリ)すること。

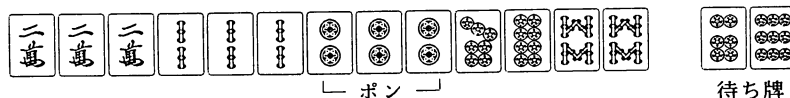
二飜

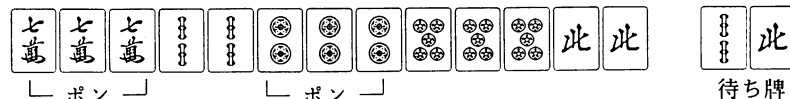
ダブル立直
【ダブルリーチ】
副落(フーロ)のない第一捨て牌で立直をかけた場合

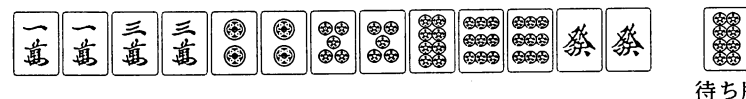
混全帯么
【チャンタ】
構成される全ての面子(メンツ)に么九牌(ヤオチュウパイ)が、からんでいる役。
副落(フーロ)した場合は１飜。

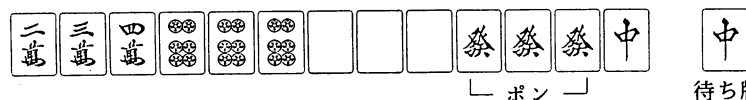
三色同順
【サンショクドウジュン】
萬子(マンズ)・筒子(ピンズ)・索子(ソーズ)でそれぞれ同じ数字の順子(シュンツ)が含まれる役。
副落(フーロ)した場合は１飜。

チー　待ち牌

三色同刻
【サンショクドウコ】
萬子(マンズ)・筒子(ピンズ)・索子(ソーズ)でそれぞれ同じ数字の刻子(コーツ)が含まれる役。

ポン　待ち牌

対々和
【トイトイホー】
雀頭(ジャントウ)１組みと刻子(コーツ)４組で構成される役。門前清自摸(メンゼンツモ)であがった場合は、「四暗刻(スーアンコ)=役満」となる。
＊槓子(カンツ)が含まれる場合、この槓子は刻子の一つと見なされる。

ポン　ポン　待ち牌

七対子
【チートイツ】
対子(トイツ)７組で構成された役。門前聴牌(メンゼンテンパイ)が条件。
[参考]初心者がよく間違えるミス。七対子の面子(メンツ)の中に同一牌が４枚含まれていることがあるが、これはチョンボとなる。

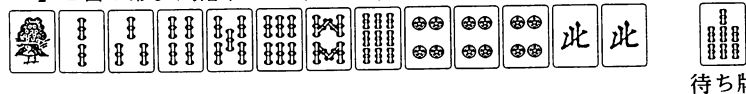
待ち牌

小三元
【ショウサンゲン】
三元牌(白・發・中)の内、２種類を刻子(コーツ)で、残りの１種類を雀頭(ジャントウ)で揃えた形。２種類の飜牌(ファンパイ)が含まれているため、実際には４飜［満貫］になる。

ポン　待ち牌

混老頭
【ホンロウトウ】
あたり牌を含む１４枚全てが么九牌(ヤオチュウパイ)だけで構成されている役。その形式から、単体で使われることはなく「七対子」や「対々和」との複合役になるため、実際には満貫以上となる。

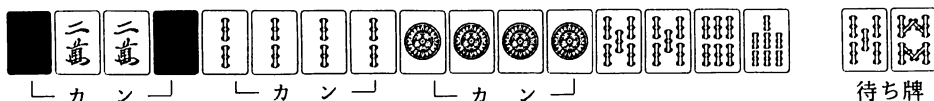
ポン　待ち牌

一気通貫
【イッキツウカン】
同一種類の数牌(シュウパイ)で１２３・４５６・７８９の順子(シュンツ)を含む形。副落(フーロ)した場合は１飜。

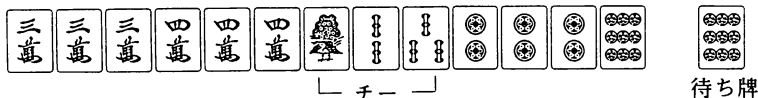
待ち牌

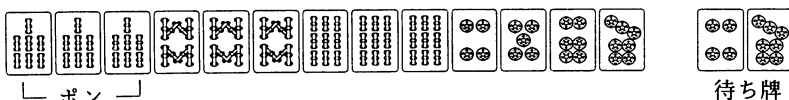
三 槓 子
【サンカンツ】

槓子３組を含む形。暗槓(アンカン)・明槓(ミンカン)・加槓(チャーカン)の区別はない。

└─カ ン─┘ └─カ ン─┘ └─カ ン─┘ 待ち牌

三 暗 刻
【サンアンコ】

暗刻３組を含む形。
＊槓子(カンツ)が含まれる場合、この槓子は刻子の一つと見なされる。
[参考] ３つの刻子(コーツ)は、必ず暗刻でなくてはならない。３個目の暗刻で和了(ホーラ)する場合は、自摸(ツモ)和りする必要がある。栄和(ロンアガリ)で作る刻子(コーツ)は明刻(ミンコ)扱いとなる。

└─チー─┘ 待ち牌

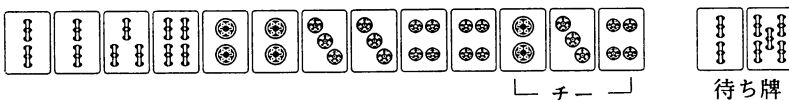
三 連 刻
【サンレンコ】

同一の数牌(シュウパイ)で、３つの刻子(コーツ)の数字が続いている形。

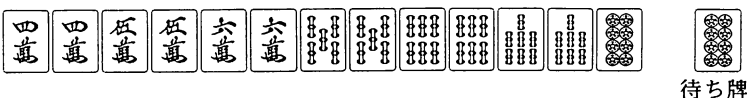
└─ポン─┘ 待ち牌

一 色 三 順
【イッショク サンジュン】

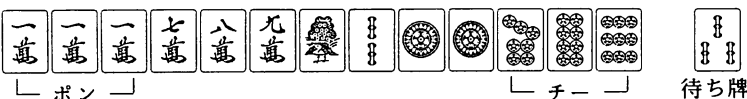
全く同じ形の順子(シュンツ)が３つある役。形の上では、上記「三連刻」と同一となる。吃(チー)をした場合には、一色三順となる。

└─チー─┘ 待ち牌

■ 三 飜 ■

二 盃 口
【リャンペーコー】

雀頭(ジャントウ)と２つの一盃口(イーペーコー)で構成される。形式的には２枚組み７種類で、「七対子(チートイツ)」と同じ形態であるが、待ちが広くなったり、平和(ピンフ)などとの複合役も考えられるなど利点も多い。門前聴牌(メンゼンテンパイ)が条件。

待ち牌

純 全 帯 么
【ジュンチャン】

構成している全ての面子(メンツ)に老頭牌(ロウトウパイ)がからんでいる役。副落(フーロ)した場合は２飜

└─ポン─┘ └─チー─┘ 待ち牌

混 一 色
【ホンイーソー】

通称「ホンイツ」。字牌(ツーパイ)と１種類の数牌(シューパイ)だけで構成されている役。
副落(フーロ)した場合は２飜

└─ポン─┘ 待ち牌

■ 四 飜(満貫) ■

么 九 振 切
【ヤオチュウ フリキリ】

通称「流し満貫」。捨て牌が全て么九牌(ヤオチュウパイ)で、他家(ターチャ)から副落(フーロ)されずに荒牌(ホァンパイ)した場合。

十三不塔【シーサンプーター】 親は配牌で、子は第一自摸で雀頭以外には、いかなる面子(槓子(カンツ)・刻子(コーツ)・対子(トイツ)・順子(シュンツ)・塔子(ターツ))も含まないこと。

■■ 六飜(跳満) ■■

清一色【チンイーソー】 通称「チンイツ」。あたり牌を含む14枚の全ての牌が、1種類の数牌(シュウパイ)のみで構成されている形。副落(フーロ)した場合は、5飜[満貫]

チー

待ち牌

■■ 役満 ■■ 【別名「大満貫」】

天和【テンホー】 東家(トンチャ)が配牌(ハイパイ)で和了(ホーラ)の形態が完成している役。

地和【チーホー】 子が副落(フーロ)のない第一自摸(ダイイチツモ)で門前清自摸で和了すること。

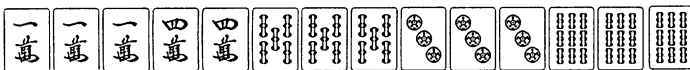
人和【リェンホー】 子が副落(フーロ)のない第一巡目で栄和(ロンアガリ)すること。

四暗刻【スーアンコ】 雀頭と4つの暗刻で構成される役。単騎待ちは2倍役満。
＊槓子(カンツ)が含まれる場合(暗槓に限る)、この槓子は刻子の一つと見なされる。
[参考] 4つの刻子(コーツ)は、必ず暗刻でなくてはならない。
4個目の暗刻で和了(ホーラ)する場合は、自摸和りする必要がある。
栄和(ロンアガリ)で作る刻子(コーツ)は明刻(ミンコ)扱いとなる。
その場合「三暗刻」＋「対々和」となる

ツモ

待ち牌

ツモ

単騎待ち

待ち牌

大三元【ダイサンゲン】 三元牌(白・發・中)すべての刻子(コーツ)を含む役。
暗刻(アンコ)・明刻(ミンコ)の区別はない。

ポン

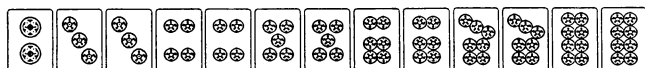
待ち牌

国士無双【コクシムソウ】 十三么九(シーサンヤオチュウ)とも言う。么九牌(ヤオチュウパイ)13枚を全て集め、そのうちどれか1種類が雀頭(ジャントウ)となるもの。
13面待ちは2倍役満。

待ち牌

大　車　輪
【ダイシャリン】

筒子(ピンズ)清一色(チンイツ)・断么九(タンヤオ)・二盃口(リャンペーコ)門前聴牌(メンゼンテンパイ)が条件。

[参考]この手は、断么九・二盃口の手のため、気を付けないと振り聴(フリテン)になる確率が高く注意が必要。

待ち牌

小　四　喜
【ショウスーシー】

四風牌(スーフォンパイ)(東・南・西・北)の内3つの刻子(コーツ)を含み、残りの1つが雀頭になっている役。

ポン　待ち牌

大　四　喜
【ダイスーシー】

四風牌(スーフォンパイ)(東・南・西・北)全ての刻子(コーツ)を含む役。2倍役満。

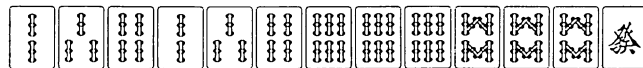
ポン　ポン　待ち牌

字　一　色
【ツーイーソー】

当り牌を含む１４枚全てが字牌(ツーパイ)のみで構成されている役。

ポン　待ち牌

緑　一　色
【リューイーソー】

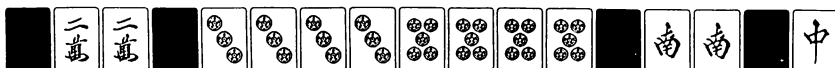
發と索子(ソーズ)の２・３・４・６・８だけで構成されている役。
發を含むことが必須条件

チー　ポン　待ち牌

清　老　頭
【チンロートー】

当り牌を含む１４枚全てが老頭牌(ロートーパイ)のみで構成されている役。

ポン　カン　待ち牌

四　槓　子
【スーカンツ】

雀頭と槓子４組で構成された役。暗槓(アンカン)・明槓(ミンカン)・加槓(チャーカン)　の区別はない。

カン　カン　カン　カン　待ち牌

四　連　刻
【スーレンコ】

同一種の数牌(シュウパイ)で４つの刻子の数字が続いているもの。

ポン　ポン　待ち牌

九 蓮 宝 燈
【チュウレン
ポートー】

同一種の数牌(シュウパイ)で、
1・1・1・2・3・4・5・6・7・8・9・9・9
と、どれか1つの牌で構成される役。
9面待ちのものは「純正九蓮宝燈」と呼び、2倍役満となる。
それ以外は「準性九蓮宝燈」と呼び役満となる。

一萬	一萬	一萬	二萬	三萬	四萬	伍萬	七萬	八萬	八萬	九萬	九萬	九萬		六萬

「準性九蓮宝燈」　　待ち牌

一萬	一萬	一萬	二萬	三萬	四萬	伍萬	六萬	七萬	八萬	九萬	九萬	九萬

「純正九蓮宝燈」　　全萬子　待ち牌

――――――――――――――――――――その他の役満――――――――――――――――――――

八 連 荘
【パーレンチャン】
親が8回連続で和了(ホーラ)したあとは、どのような役で和了しても役満となる。

第3部　用語解説

――― あ ―――

あがり　【和り】　和了(ホーラ)。自分で拾ってきた牌であがる自摸和(ツモアガリ)と他家(ターチャ)が捨てた牌であがる栄和(ロンアガリ)がある。

あがりめ　【和り目】　あがれる可能性。七萬があたり牌の時、七萬が4枚とも捨てられているとき「和り目がない」という。

あがりやく　【和り役】　役。あがるのに必要な、牌の形式又は条件。あがりの形態が完成しても役がないとあがることはできない。==>役一覧参照

あたま　【頭】　==>雀頭(ジャントウ)

あたまはね　【頭ハネ】　1つの捨て牌で同時に2人以上があがった場合。上家(カミチャ)が優先されるルール

あたりはい　【あたり牌】　聴牌(テンパイ)のとき、その牌が来ればあがれるという牌

アンカン　【暗槓】　同一の牌を4枚、副落(フーロ)しないで揃えた形、4枚で1組とすることができる。この場合、面子(メンツ)が1枚足りなくなるため、暗槓を宣言して、嶺上牌(リンシャンハイ)を1枚拾ってくる。[暗槓の場合、手役上は副落(フーロ)扱いにはならない(扱いとしては暗刻(アンコ)と同じ)。]

アンコ　【暗刻】　同一の牌を3枚、副落(フーロ)しないで揃えた形。

あんぜんぱい　【安全牌】　==>安牌(あんぱい)

あんぱい　【安牌】　安全牌。対局する他家(ターチャ)に対して、絶対にあたる(和了(ホーラ)される) 恐れのない牌。

――― い ―――

イー　【一】　数字の1。(例：1筒＝イーピン)

イーシャンテン　【一向聴】　聴牌(テンパイ)まであと1手。(あと1枚来れば聴牌する＝＞あと2手で和了(ホーラ)できる状態)

イーチャン　【一荘】　4人のプレイヤーがそれぞれ東場(トンバ)南場(ナンバ)西場(シャーバ)北場(ペーバ)で親をつとめるまでの1巡。

イーファンサガリ　【一飜下がり】　「食い下がり」とも言う。役によっては、副落(フーロ)すると1飜(ファン)下がる。

イーペーコー　【一盃口】　役(1飜(ファン))。一色二順(イッショクニジュン)とも言う。

イッキツウカン　【一気通貫】　役(2飜(ファン)/1飜)。通称イッツウ

イッショクサンジュン【一色三順】　役(2飜(ファン))

いっぱつ　【一発】　立直(リーチ)をかけた後1順目の自摸(ツモ)までで和了(ホーラ)した場合に1飜(ファン)加算される。立直を宣言したあと第一自摸までに副落(フーロ)された場合はこの権利は消失する。

――― う ―――

ウー　【五】　数字の5。(例：5索＝ウーソウ)

ウマ　【ウマ】　実際の持ち点以外に、順位点をつけるルール。「満貫全席」では「ウマなし」と「5・10(ゴットー)」ルールを選択できる

ウラドラ　【裏ドラ】　ドラ表示牌の裏にある牌。立直(リーチ)をかけて和了(ホーラ)した場合にのみドラとなる。

――― お ―――

おたかぜ　【客風】　場風(バカゼ)及び自分の風以外の風[風(カゼ)の項をご参照下さい]

――― か ―――

かくていやく　【確定役】　聴牌時に待っているどの牌であがっても役がある状態。又は副落(フーロ)するときに役が確定していること。＊多門(ターメン)待ちのとき、どれか1種類でも役のつかないあがりがある場合、立直又は門前自摸和以外であがることはできません。

かぜ　【風】　風には場にかかる風と個人にかかる風がある。場にかかる風は親が一巡するまでを東場(トンバ)と呼び、二巡目を南場(ナンバ)と呼ぶ。一般的には東場・南場で勝負を決める東南回し(トンナンマワシ)のルールを採用しているが、南場までで決着がつかない場合、西場(シャーバ)に入るこれを西入(シャニュウ)という。個人にかかる風は、親を東家(トンチャ)として左回りに南家(ナンチャ)、西家(シャーチャ)、北家(ペーチャ)となる。

かぜぱい　【風牌】＝フォンパイ。飜牌(ファンパイ)の一つ。場風または自分の風と同一の風牌を刻子(コーツ)で持っている場合1飜(場風と自分の風が同一の場合は2飜)役となる。

かぞえやくまん　【数え役満】　あがり役の合計が13飜(ファン)以上になった場合。

カミチャ　【上家】　自分の左側の対局者

カリトン　【仮東】　場所決めの際、目安にするために仮に決める場所

カンチャン　【嵌張聴】　聴牌のとき、連続していない塔子(ターツ)[例：2・4/7・9]の真中の牌で待つ聴牌形式

カンツ　【槓子】　同一牌4枚で構成された面子。槓子として扱うためには、「槓(カン)」を宣言し、嶺上牌(リンシャンパイ)を1枚拾ってくる必要がある。

――― き ―――

きょく　【局】　親(東家(トンチャ))がシャイツ(サイコロ)を振ってから、誰かがあがるかまたは流局するまでの間。

――― く ―――

くいさがり　【食い下がり】　==>一飜(イイファン)下がり

――― け ―――

けいしきてんぱい　【形式聴牌】　役がないために和了(ホーラ)することはできないが、形式的には聴牌の形態になっているもの。

げんぶつ　【現物】　対局者が捨てている牌。(捨てている対局者に対する安全牌(アンゼンパイ)となる)

――― こ ―――

コーツ　【刻子】　同一牌3枚で構成された面子。(例：一筒・一筒・一筒)

コクシムソウ　【国士無双】　役(役満)。十三么九(シーサンヤオチュウ)とも言う。十三面待(13メンマチ)は2倍役満

――― さ ―――

サン　【三】　数字の3。(例：三槓子＝サンカンツ)

サンアンコ　【三暗刻】　役(2飜)

サンゲンパイ　【三元牌】　字牌(ツーパイ)の内、白・發・中の3種類

サンショクドウコ　【三色同刻】　役(2飜)

サンショクドウジュン【三色同順】　役(2飜/1飜)

サンチャホー　【三家和】　ある一人のプレイヤーの捨て牌で、他の3人が栄和(ロンアガリ)した場合、その局は流局となる。

サンバイマン　【三倍満貫】　あがり役の合計が11飜から12飜の役。満貫の3倍

サンレンコ　【三 連 刻】　役(2飜)

――― し ―――

シー　【十】　数字の10。(例：十三么九＝シーサンヤオチュウ)

シーサンプーター　【十三不塔】　役(役満)。

シーサンヤオチュウ【十三么九】　==>国士無双(コクシムソウ)

シーパイ　【洗牌】　牌をかきまぜること。「満貫全席」ではパソコンがすべて行います。また、最近の雀荘でも、全自動卓というのが洗牌までやってしまい筆者としては悲しい限りである。

シモチャ　【下家】　自分の右側の対局者

シャー　【西】

シャーチャ　【西家】　親の対面(トイメン)。絶対的な場所を示すものではなく、競技の中で順番に回る

シャーバ　【西場】　一荘(イーチャン)の3順目。また、半荘(ハンチャン)で勝負の決着がつかないときには、西場まで進む[=>西入(シャーニュウ)]

シャーニュウ　【西入】　一荘(イーチャン)勝負の時、3順目に入ること。半荘(ハンチャン)勝負の時、南場(ナンバ)までで決着がつかず、西場(シャーバ)まで進むこと。

ジャントウ　【雀頭】　あたま。対子(トイツ)形態の2枚1組。「あがりの型」の中に必ず含まれる。

シャンポンテン　【双碰聴】　聴牌(テンパイ)したときに、二つの対子(トイツ)を持っていてその2つの牌で待つ聴牌形式。通称シャボ

じゅうさんめんまち【十三面待】　多門(ターメン)待ちの一つ。国士無双(コクシムソウ)であたり牌が13種類あるもの。

シュウパイ　【数牌】　萬子(マンズ/ワンズ),筒子(ピンズ),索子(ソーズ)の総称

ジュンチャン　【純全帯么】　役(4飜/3飜)

シュンツ　【順子】　同種の数牌(シュウパイ)で数字が連続した3枚で構成される面子。(例：二萬・三萬・四萬)

ショウサンゲン　【小三元】　役(2飜)。但し飜牌(ファンパイ)が2つ含まれているので結果的には4飜(満貫:マンガン)となる。

ショウスーシー　【小四喜】　役(役満)

――― す ―――

スー　【四】　数字の4。(例：四暗刻＝スーアンコ)

スーアンコ　【四暗刻】　役(役満)。単騎待ちは2倍役満

スーカイカン　【四開槓】　1局中に2人以上のプレイヤーの槓子(カンツ)が4つ以上になると、その局は流局になる。(一人のプレイヤーが4つ作った場合は流局にはならない)

すじ　【筋】　４・５を持って聴牌(テンパイ)した場合、待ちは３・６になります。このように、間に２つの数字を挟んだ数字同士を筋といいます。
例）４の筋＝１と７／２の筋＝５
　１・４・７(イー・スー・チー)の筋
　２・５・８(リャン・ウー・パー)の筋
　３・６・９(サブ・ロー・チュウ)の筋　などと言います。

スーシーパイ　【四喜牌】　字牌(ツーパイ)の内、東・南・西・北の４種類。四風牌(スーフォンパイ)ともいう

スーチャリーチ　【四家立直】　１局中に４人のプレイヤーが立直(リーチ)をかけて、最後のプレイヤーの立直牌で他の３人が誰も和了(ホーラ)しない場合、その局は流局(リュウキョク)となる

すてはい　【捨て牌】　河(ホウ)に捨てられている牌。自分にとっては、いらない牌でも、他家(ターチャ)から見れば、欲しい牌であることも少なくない。無警戒に捨てると、痛い目にあう。

スーフォンツーレンター【四風子連打】　副落(フーロ)のない１巡目に４人のプレイヤーが、揃って同一の風牌(フォンパイ)を捨てること。流局(リョウキョク)となる

スーフォンパイ　【四風牌】　＝＞四喜牌(スーシーパイ)

ーーー　た　ーーー

ターチャ　【他家】　一緒に競技する自分を除いた３人の総称。

ターツ　【塔子】　２・３や５・７のように、あと一枚で順子(シュンツ)となる面子。

ターハイ　【打牌】　牌を河(ホウ)に捨てること。捨て牌。

ターメンテン　【多面聴】　多面待ち(ターメンマチ)。あたり牌が複数ある聴牌

ダイサンゲン　【大三元】　役(役満)。

ダイシャリン　【大車輪】　役(役満)。

ダイスーシー　【大四喜】　役(２倍役満)。

タンキマチ　【単騎待ち】　聴牌のとき、雀頭の１枚のみを待つこと。

タンヤオ　【断么九】　役１飜。

ーーー　ち　ーーー

チー　【吃】　副落(フーロ)の１種。副落により順子(シュンツ)の形態を作る。上家(カミチャ)からのみ副落できる。但し、同一牌を他家(ターチャ)がポンした場合には、ポンに優先権がある。吃(チー)によって持ってきた牌は順子を構成する２枚とともに自分の右側に公開する。このとき、どの牌を副落(フーロ)したかを明確にするため、副落した牌を一番左側に横向きに置かなくてはならない。

チー　【七】　数字の７。(例：七対子＝チートイツ)

チーチャ　【起家】　出親(でおや)/たち親ともいう。一荘(イーチャン)又は半荘(ハンチャン)の最初の親。

チートイツ　【七対子】　役(２飜)。

チーホウ　【地和】　役(役満)。

チャカン　【加槓】　明刻(ミンコ)に同一牌を１枚追加して明槓(ミンカン)にすること

チャンカン　【搶槓】　役(１飜)。

チャンタ　【混全帯么】　役(２飜/１飜)。

チュウ　【九】　数字の９。(例：九蓮宝燈＝チュウレンポートー)

チュウレンポートー【九蓮宝燈】　役(役満)。純正九蓮宝燈は２倍役満。

チョンボ　【冲和】　違反・ミス等の総称。厳しい罰則(一般的には満貫払いとなる)但し、「数々のチョンボを経験してこそ一人前」という格言(?)にもあるようにチョンボを重ねることで腕が上がることも確かである。

チンイーソー　【清一色】　役(６飜(跳満)/５飜(満貫))。通称チンイツ。

チンロートー　【清老頭】　役(役満)。

ーーー　つ　ーーー

ツーイーソー　【字一色】　役(役満)。

ツーパイ　【字牌】　東・南・西・北・白・發・中の７種類。

ツモ　【自摸】　牌をヤマから拾うこと。拾う＝自摸るという。

ーーー　て　ーーー

てはい　【手牌】　自分の手の内にある牌

テンパイ　【聴牌】　あと１手で和了(ホーラ)できる状態。役がない形式聴牌もある。

てんぼう　【点棒】　得点のやり取りをするために使用する棒。万点棒・五千点棒・千点棒・百点棒がある。

テンホー　【天和】　役(役満)。

ーーー　と　ーーー

トイツ　【対子】　同一牌２枚１組の形態の名称。通常は雀頭として使われる。また、刻子(コーツ)の予備軍でもある。対子を７組集めた「七対子(チートイツ)」という役もある。

トイトイホー　【対々和】　役(２飜)。
トイメン　【対面】　自分の正面の対局者
ドラ　【ドラ】　表示牌の次の牌(表示が1ならドラは2/表示が9ならドラは1:字牌(ツーパイ)は下表参照)

表示	ドラ	表示	ドラ	表示	ドラ
東	南	北	東	發	中
南	西	白	發	中	白
西	北				

和了(ホーラ)した場合にのみ、１枚に付き１飜加算される。役ではないのでドラが何枚あっても、それだけで和了することはできない。
トン　【東】
トンチャ　【東家】　親のこと。絶対的な場所を示すものではなく、競技の中で順番に回る。
トンナンマワシ　【東南回し】　半荘(ハンチャン)勝負のこと。
トンバ　【東場】　一荘(イーチャン)又は半荘(ハンチャン)の１巡目。ごく稀に一荘(半荘)で勝負がつかずに、もう一度、東場まで進むことがある[返り東(カエリトン)]

――― な ―――

なく　【鳴く】　==>副落(フーロ)。
ナン　【南】
ナンチャ　【南家】　親の下家(シモチャ)。絶対的な場所を示すものではなく、競技の中で順番に回る。
ナンバ　【南場】　一荘(イーチャン)/半荘(ハンチャン)の２順目。
ナンニュウ　【南入】　２順目に入ること。

――― の ―――

ノーテン　【不聴】　流局時に聴牌していないこと。東場で親が聴牌していない場合輪荘となる。
ノベタン　【延べ単】　聴牌のとき、数字が４つ連続した面子(メンツ)[例：２・３・４・５]を持っていて、その両端の牌をそれぞれ単騎(タンキ)で待つ聴牌形式。

――― は ―――

パー　【八】　数字の８。(例：八連荘＝ハーレンチャン)
ハイパイ　【配牌】　局(ｷｮｸ)の最初に配られた牌。
ハイテイ　【海底】　拾うことのできる最後の牌。
ハイテイツモ　【海底撈月】　役(１飜)。
バイマン　【倍満貫】　あがり役の合計が８飜から１０飜の役。満貫の２倍。
パオソク　【包則】　「責任払い」ともいう。大三元(ダイサンゲン)/大四喜(ダイスーシー)などの役満の時、その役満に必要な面子(メンツ)の１つを除いて全てが副落(フーロ)されているような場合、最後の１面子(メンツ)を副落(フーロ)させた場合、その役満が達成されたとき、自摸和（ツモアガリ）の場合には、最後の面子を副落させた人が全部を支払う。また､栄和(ロンアガリ）の場合、最後の面子を副落させた人と振り込んだ人との折半払い。
ハネマン　【跳満貫】　あがり役の合計が６飜から７飜の役。満貫の５割増し。
ハダカタンキ　【裸単騎】　副落(ﾌｰﾛ)しすぎて(４副落)、手持ちの１枚だけが隠れている聴牌形式。他家に対して振り込みの危険性が高い
パーレンチャン　【八連荘】　親が８回連続してあがると八連荘となり、次にどんな役であがっても役満(ﾔｸﾏﾝ)となる。
ハンチャン　【半荘】　東場と南場で競技するルール。

――― ひ ―――

ピンフ　【平和】　役(１飜)。

――― ふ ―――

ふ　【符】　点ともいう。麻雀の得点単位は「飜(ファン)」であるが、「飜」と同時に得点計算の基準となる。「符」は、聴牌(テンパイケイシキ)形式、面子(メンツ)の形などによって細かく分類される。したがって、同じ「飜」の和了(ホーラ)でも、「符」によって得られる得点には大きく差が出る場合もある。
ファン　【飜】　麻雀のあがり役の単位。
ファンパイ　【飜牌】　刻子(コーツ)で持つと１飜役になる牌。三元牌と風牌。
ふりこみ　【振り込み】　自分の捨てた牌で他家(ターチャ)があがること。
フーロ　【副落】　他人の捨てた牌を拾うこと。通称「鳴く」。副落には、刻子(コーツ)を作る碰(ポン)､順子(シュンツ)を作る吃(チー)と槓子(カンツ)を作る槓(カン)がある。碰(ﾎﾟﾝ)､槓(ｶﾝ)は誰からでも副落できるが、吃(チー)だけは、上家(カミチャ)からしか副落できない。また、同一の捨て

牌で碰(ポン)をする人とと吃(チー)をする人が重なった場合は碰(ポン)が優先される。副落してできた面子(メンツ)は自分の手の内にしまい込まずに右端に公開する。また、副落してできた面子(メンツ)は、捨てることができない。

フリテン　【振り聴】　あがり牌を自分がすでに捨てていること。この状態で他家(ターチャ)から栄和(ロンアガリ)するとチョンボとなり罰則が課せられる。また、4・5を持っていて3・6を待っている場合、自分で3を捨てているような場合、他家(ターチャ)が6を出しても、栄和(ロンアガリ)することはできない。

――― へ ―――

ペー　【北】

ペーチャ　【北家】　親の上家(カミチャ)。絶対的な場所を示すものではなく、競技の中で順番に回る。

ペーバ　【北場】　一荘(イーチャン)の4順目。

ペーニュウ　【北入】　一荘(イーチャン)勝負の時、4順目に入ること。

ペンチャン　【辺張聴】　聴牌のとき、1・2/8・9の塔子(ターツ)を持ち1種類の牌で待つ聴牌形式。

――― ほ ―――

ホァンパイ　【荒牌】　一局が終了した時点でだれも和了(ホーラ)しないこと。流局(リュウキョク)となる。この場合、聴牌(テンパイ)しているプレイヤーは不聴(ノーテン)のプレイヤーから不聴罰符(ノーテンバップ)を受け取ります

ホウ　【河】　牌を捨ててある場所。捨て牌。

ホウテイ　【河底】　最後の捨て牌。これで誰もあがらなければ流局となる。河底牌を副落することはできない。

ホウテイロン　【河底撈魚】　役(1飜)。

ホーラ　【和了】　あがり。自摸和(ツモアガリ)と栄和(ロンアガリ)がある。

ホンイーソー　【混一色】　役(3飜/2飜)。通称ホンイツ。

ホンロートー　【混老頭】　役(2飜)。

ポン　【碰】　副落(フーロ)の1種。手の内の対子(トイツ)を副落(フーロ)して明刻(ミンコ)にすること、他家(ターチャ)の捨て牌が欲しいときに「ポン」と発声して手の内の対子(トイツ)とともに自分の左側に公開する。このとき、どこから副落(フーロ) したかを明確にするため、3枚の内1枚を横に向ける。

――― ま ―――

マンガン　【満貫】　あがり役の合計が30符4飜～5飜の役。親(東家)の満貫は12,000点、子の満貫は8,000点

マンガンバライ　【満貫払い】　チョンボをした場合には満貫分の点棒(テンボウ)を支払わなければならない。また、役満(ヤクマン)払いなどという「人でなし」な罰則を要求するルールもあるにはあるが「満貫全席」では採用していない。

――― み ―――

ミンカン　【明槓】　副落(フーロ)してできた槓子(カンツ)、又は明刻(ミンコ)に加槓(チャカン)したもの。

ミンコ　【明刻】　副落(フーロ)してできた刻子(コーツ)。

――― め ―――

メンゼン　【門前】　副落(フーロ)しない状態。メンタンピンのメンは門前のメン。

メンゼンツモ　【門前清自摸】　役(1飜)。

メンタンピン　【門断平】　門前(メンゼン=立直(リーチ)),断么九(タンヤオ),平和(ピンフ)の略。麻雀の役作りの基本型。

メンツ　【面子】　刻子(コーツ),対子(トイツ),順子(シュンツ),槓子(カンツ),塔子(ターツ)等、手牌を構成する要素。また、一緒に麻雀をやるメンバーのことをさす場合もある。

メンツオーバー　【面子オーバー】　手の中に面子が多すぎる状態。(どれを捨てればいいのかしばしば悩むことがある)

――― や ―――

やく　【役】　==>和り役

ヤクマン　【役満】　4倍満貫。単体で役満になる役満手と複数の役の合計で役満になる数え役満がある。

――― り ―――

リーチ　【立直】　役。但し、他の役と異なり「特定の型」を持っていない。門前聴牌(メンゼンテンパイ)の時に、立直をかけると1飜(ファン)加算される。但し、立直をかけた後は手牌を替えることはできない。立直の宣言は、千点棒を場に出し、牌を横向きにする。

リーパイ　【理牌】　牌を自分が見やすいように並べ替えること。このときに並べ替えを間違えるとフリテンを誘発することもある。「満貫全席」では、自動理牌と理牌なしの２つのモードを持っています。

リェンホー　【人和】　役(役満)

リャン　【二】　数字の２(例：二飜縛り＝リャンファンシバリ)

リャンゾロ　【二ゾロ】　和了(ホーラ)に対して無条件に2飜(ファン)上乗せできるルール。(今では、殆ど二ゾロルールが主流となっている)。役ではないので、二ゾロだけで和了することはできない。

リャンファンシバリ　【二飜縛り】　親(東家)が連荘(レンチャン)を特定の回数以上続けた場合に最低２飜のあがり役がなければあがれないというルール。通称リャンシ。

リャンペーコー　【二盃口】　役(３飜)。

リャンメンテン　【両面聴】　両面待ち(リャンメンマチ)。聴牌(テンパイ)の時の「待ち(受け)」の形式の一つ。数の連続した塔子(ターツ)[例：２・3/6・７]の両側の数牌(シュウパイ)で待つ聴牌形式。但し、１・２や８・９の様に片側でしか待てないものは、両面聴にはならない。

リュー　【六】　数字の６。「リュー」と発音するより「ロー」と発音する方が一般的(例：六索＝ローソー)

リューイーソー　【緑一色】　役(役満)。

リュウキョク　【流局】　勝負がつかずに一局が終了すること。
流局には、荒牌(ホァンパイ)、九種么九倒牌(チュウシュヤオチュウタオパイ)、四風子連打(スーフォンツーレンター)、四開槓(スーカイカン)、三家和(サンチャホー)がある。

リンシャンパイ　【嶺上牌】　麻雀の一局(きょく)は、14枚の牌(王牌:ワンパイ)を残して終了するが、この14枚の内、4枚は、槓(カン)をしたときに、拾うための牌である。これを嶺上牌と呼ぶ。

――― れ ―――

レンチャン　【連荘】　親が和了(ﾎｰﾗ)するか、流局して聴牌しているなどで親権が流れずに続くこと。１回連荘する毎に、場に３００点の供託点が加算され、和了した時に、得点に加算される。

――― ろ ―――

ロン　【栄和】(ロンホー)　他家(ターチャ)の捨てた牌であがること。「ロン」と発声して牌を公開する。

ロンチャン　【輪荘】　流局、又は親以外の誰かが和了(ホーラ)して親権が流れること。

――― わ ―――

ワンパイ　【王牌】　拾うことのできない14枚の牌。